

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data tentang peningkatan kemampuan berbicara dengan menerapkan metode *Role Playing* pada siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1, maka peneliti dapat menyimpulkan secara khusus dari pertanyaan dalam rumusan masalah, antara lain :

1. Hasil kemampuan berbicara siswa sebelum menerapkan metode *Role playing* menunjukkan bahwa aspek atau indikator kebahasaan berada pada posisi rendah dengan nilai 126 rata-rata 31,5%, sedangkan dalam aspek atau indikator non kebahasaan dengan nilai 191 rata-rata 31,83%.
2. Penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1 mengalami peningkatan secara signifikan berdasarkan hasil belajar siswa selama menggunakan metode *Role Playing*. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* merupakan metode yang tepat dalam kemampuan berbicara siswa khususnya jenjang SD.
3. Hasil kemampuan berbicara siswa setelah menerapkan metode *Role Playing* dengan 2 siklus yaitu hasil siklus I dengan 2 kali pertemuan angka dalam aspek atau indikator kebahasaan tersebut berubah naik menjadi 146 dengan rata-rata 36,5%, sedangkan

dalam aspek atau indikator non kebahasaan dengan nilai 207 rata-rata 34,5%. Adapun pada siklus II dengan 2 kali pertemuan ternyata kemampuan berbicara siswa kelas IV di SDN Kondangjaya 1 ini ternyata naik lagi dengan aspek atau indikator kebahasaan menjadi 186, rata-rata 46,5% sedangkan aspek atau indikator non kebahasaan menjadi 288 dengan rata-rata 48..

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Setelah penulis melakukan penelitian dan telah mendapatkan hasil yang berada pada tingkat tinggi atau sangat baik, maka penulis sarankan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang kemampuan berbicara agar para guru menggunakan strategi *Role Playing* dan juga menggunakan starategi lain yang sesuai dengan bahan yang diajarkan.
2. Penggunaan strategi *Role Playing* telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa, oleh karena itu hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran di SDN Kondangjaya 1.
3. Sebagai hasil penelitian yang berbasis tindakan kelas, diharapkan kepada guru-guru di SDN Kondangjaya 1 agar menggunakan strategi *Role Playing* pada mata pelajaran yang lain.